



```
1 // Criar a estrutura NO
2 typedef struct TNO
3 {
4     // Dado do NO
5     int numero;
6
7     // Ponteiro para o próximo NO da sub-arvore esquerda
8     struct TNO *esquerda;
9
10    // Ponteiro para o próximo NO da sub-arvore direita
11    struct TNO *direita;
12
13    // Para melhorar exibição dos elementos da árvore binária
14    int coluna;
15    int linha;
16 } NO; // NO: criação de um novo tipo de dado chamado NO
```